

NINTENDO ESPAÑA, S.A.
Pº de la Castellana, 39
28046 MADRID

PRINTED IN JAPAN

SNSP-CM-ESP





PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES



ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por haber seleccionado el cartucho de juego Super Ghouls'N Ghosts* para tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Por favor, lee este manual de instrucciones en su totalidad para asegurarte de que utilizas correctamente este nuevo juego. Guarda, por favor este manual para futuras referencias.

INDICE

PARA EMPEZAR

1. Introduce el cartucho **Super Ghouls'N Ghosts** en tu consola Super Nintendo y ponla en marcha. Aparecerá la pantalla del título.

2. Pulsa el botón **START** de los mandos para empezar el juego.(O mira más adelante *"La pantalla de selección"* para cambiar las características del juego antes de que empieces a jugar).

3. En cualquier momento, puedes pulsar el botón **Reset** (vuelta) de la consola para volver a empezar el juego desde el principio.

La Pantalla de Seleccion

La **Pantalla de Selección** te permite cambiar algunas de las características del juego. Puedes meterte en la pantalla de selección desde la pantalla del título, antes de empezar a jugar.

En la **Pantalla del Título** encontrarás dos opciones, GAME START (comienzo del juego) y OPTION MODE (seleccionar). Pulsa hacia abajo el mando de control para mover el cursor hasta OPTION MODE y pulsa el botón **START**. Aparecerá la pantalla de selección.

En la **Pantalla de Selección**:
– Pulsa arriba o abajo en el mando de control para hacer resaltar la opción deseada.
– Pulsa izquierda o derecha en el mando de control para pasar por todas las posibilidades de esa opción.

Nivel de Juego
Fija tu nivel de juego. Puedes escoger entre: Beginner (principiante), el más fácil, Normal, Expert (experto) o Professional (profesional), el más complicado.

Panel de Control
Cambia las posiciones de los botones del panel de control. (Si tú no cambias estas posiciones, pulsarás el botón **Y** para usar tu arma y el botón **B** para saltar).

Jugador
Establece el número de vidas (hasta 9) que tiene Arthur al comienzo del juego. (Si tú no lo cambias, empezará a jugar con tres vidas).

Una Aventura Caballeresca

¡Saludos, intrépido caballero Arthur!. Tiempo atrás calmaste a los terroríficos fantasmas del Reino de los Espíritus que habían embrujado la tierra, y rescataste a la princesa Guinevere. Desde entonces has viajado a lo largo del mundo buscando las poderosas armas de la Magia Blanca.

Pero ahora el reino está envuelto por un misterioso sortilegio. Sardius el Emperador del Mal, ha raptado a la princesa Guinevere y se la ha llevado a las siniestras criptas de la Zona Fantasmal.

El Reino de los Espíritus ha revivido, y los muertos vivientes han aparecido sobre la tierra.

Una vez más debes sobrevivir al peligroso viaje hacia las profundidades del Reino de los Espíritus. Deberás aplastar a horribles ectoplasmas y espíritus cuyo roce es mortal. Los vampiros formarán remolinos sobre tu cabeza. Plantas voraces, ansiosas de huesos para roer, intentarán morderte. La tierra se abrirá, los mares se levantarán, y los demonios de la oscuridad intentarán sepultarte con ellos.

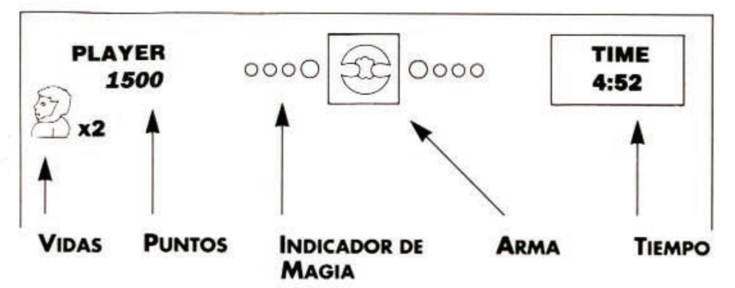
Tu valentía y habilidad te mantendrán activo entre terrores abrumadores. Y por el camino, ¡un arma extraordinaria –La Magia– te espera!.

¡Cíñete la espada, Arthur!. ¡Llegó la hora de empezar la aventura!

Las Hazañas del Caballero Arthur

Para Hacer Esto:	Pulsa Aqui:
Correr hacia la derecha o izquierda	Panel de control hacia la derecha o hacia la izquierda.
Atravesar, acuchillar o lanzar el arma	Botón **Y** (o el botón que hayas fijado para arma en la pantalla de selección)
Saltar	Botón **B** (o el botón que hayas fijado en la pantalla de selección). Pulsa el panel de control mientras saltas para moverte hacia la izquierda, hacia la derecha o hacia abajo.
Doble salto	Botón **B** dos veces.
Escalar	Panel de control hacia arriba
Esquivar	Panel de control hacia abajo.
Ponerte la armadura, coger un nuevo arma, o apropiarte de las marmitas y los sacos de oro.	Persigue el objeto deseado hasta que lo pilles.

¡Hazlo o Sera Terrible!



¡Prepárate para unos peligros tan increibles que paralizarán tu corazón! Arthur debe sobrevivir a ocho laberintos traicioneros, batallando en un infierno de demonios espantosos. Algunas veces se quedará incluso sin una armadura que le proteja.

Vigila la parte superior de la pantalla de juego para controlar como lo estás haciendo.

Puntos - Son los puntos que has ganado hasta ese momento, aniquilando a los muertos vivientes y cogiendo los sacos de oro.

Vidas - Son las vidas que le quedan a Arthur. Empieza con tres vidas (o el número que hayas establecido en la pantalla de selección). Cuando pierde su última vida el juego ha terminado.

Arma - Es el arma que estas utilizando en ese momento.

Indicador de Magia - Se llena de energía cuando utilizas la magia.

Tiempo - Es el tiempo que te queda. Empiezas con cinco minutos para sobrevivir a una aventura y ganar la llave de la siguiente entrada. Si el tiempo llega a cero antes de conseguir tu objetivo, pierdes una vida.

Tesoros durante el Combate

Mientras vayas corriendo a través de estas tierras llenas de maldición, tienes que ir matando o esquivando a todas las dementes criaturas que se crucen en tu camino. Muchos espíritus vencidos dejaran caer marmitas. Los cofres del tesoro brotarán de la tierra empapada o destellearán desde escondidos lugares. Te tropezaras con sacos de oro, o los encontrarás ocultos en arbustos espinosos, parajes fantasmales y grietas rocosas.



Marmitas
Pueden darte vidas extra, bonificaciones, o armas.



Cofres del Tesoro
Destroza con tu arma estos cofres cerrados, pero ¡sé precavido! En su interior puedes encontrar armaduras, armas, trampas, o al Conjurador. Las armaduras y las armas te ayudarán a sobrevivir, pero las trampas te pueden quitar una de tus vidas. Si saliera el Conjurador, invocará un hechizo que puede convertir a Arthur en un indefenso bebé por un breve espacio de tiempo.



Sacos de Oro
Agárralos rápidamente para ganar puntos extra.

Armaduras y Escudos

Encontrarás trajes de cota de malla si abres los cofres del tesoro. Coge la armadura para ponértela. Con la armadura de oro puedes usar también los escudos de la luna y del sol.

Armadura de Acero - Arthur comienza el juego usando la armadura de acero, que le protege de un golpe.

Armadura de Bronce - Esta armadura protege a Arthur de un golpe y le da la facultad de usar las armas encantadas.

Armadura de Oro - Esta es la más poderosa de las armaduras de Arthur. Le protege de un golpe, le permite usar las armas encantadas, y ¡le faculta para invocar a la magia!







Escudo de la Luna - Este escudo se suministra con la armadura de oro, y puede bloquear un disparo macabro. El disparo desintegrará el escudo, pero Arthur quedará indemne.



Escudo de Oro - Este resplandeciente escudo bloquea tres disparos, y permite a Arthur utilizar la magia en un instante.



Armas de Empuñadura

Arthur puede encontrar una buena cantidad de armas terribles que le ayudan a sobrevivir. Coge el arma deseada para apropiártela. Cuando consigues una nueva arma, perderás la que tenías.

Armas de Poder Caballeresco - Estas armas están siempre disponibles.



Lanza - La primera arma de Arthur vuela en línea recta al ser lanzada.



Daga - Lanzas tres de estos pequeños puñales al mismo tiempo.



Ballesta - Este arma lanza dos pequeñas flechas a la vez.



Guadaña - Puedes lanzar esta cuchilla curva hacia abajo cuando estés sobre las columnas de piedra.



Antorcha - Este secreto invento convierte el suelo en llamas, quemando todo lo que toca. Sólo puedes usar dos al mismo tiempo.



Hacha - Una pequeña pero mortífera arma de doble hoja.



Triple Cuchilla - Una vez lanzada, este arma cortará en pedazos todo lo que toque y entonces retornará a su dueño.

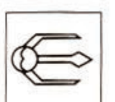
Armas de Empuñadura

Armas Encantadas

Estas armas aparecerán cuando Arthur esté usando la armadura de bronce o la de oro.



Lanza Llameante - Es una lanza más poderosa que vuela en línea recta dejando trás de sí una estela de llamas.



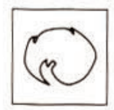
Daga Mágica - Este puñal encantado va dejando un rastro de luz mágica. Puedes lanzar tres a la vez.



Ballesta Mágica - Esta arma embrujada lanza tres flechas mágicas al mismo tiempo, que buscan y encuentran sus propios objetivos.



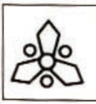
Guadaña Mágica - Este arma embrujada es más poderosa que su equivalente no mágico.



Antorcha Mágica - Golpéala contra el suelo para hacer surgir una torre de llamas en el aire. Sólo puedes usar dos de ellas al mismo tiempo.



Hacha Pesada - Una versión más letal del hacha pequeña



Shuriken - Una cuchilla increíblemente rápida. Como la Triple Cuchilla, despedaza todos los obstáculos antes de volver a Arthur.

¡La Magia!

Puedes usar la magia cuando lleves puesta la armadura de oro. Pulsa el botón **Y** (o el botón para arma que hayas fijado en la pantalla de selección) hasta que el indicador de magia se llene de energía. Cuando aparezca el sortilegio en la casilla de arma, suelta el botón para que la magia se active.

Trueno Mágico - Usa tu Lanza Llameante para hacer surgir resplandecientes rayos que atraviesan el espacio en tres direcciones. Estos rayos pueden pasar a través de objetos sólidos para destruir a cualquier enemigo a su paso.

Dragón Mágico Llameante - Con tu Daga Mágica invoca al dragón llameante para que aniquile a todas las criaturas que encuentre en su camino.

Magia Buscadora - Convoca a este sortilegio con tu Ballesta Mágica para descubrir todos los cofres de tesoros escondidos en la zona.

Tornado Mágico - Tu Guadaña Mágica genera tornados dobles que giran y forman remolinos, destruyendo a todos los enemigos que encuentran en su camino.

Campo Mágico - Utiliza tu Antorcha Mágica para rodear a Arthur con tres órbitas resplandecientes que le protejeran mientras viaja.

Relámpagos Mágicos - Sacude tu Hacha Pesada para encender un violento estallido mortífero de electricidad en todas las direcciones.

Magia Nuclear - Tu Shuriken provoca una inmensa explosión que desintegra a todos los enemigos.

Una Epoca de Caballeros

Arthur debe sobrevivir a ocho peligrosas aventuras. Al final de cada aventura, aparece un terrible guardián que custodia la entrada a la siguiente Tierra. Haciendo uso de todo su ingenio y habilidad, Arthur tiene que vencer al monstruoso enemigo para conseguir la llave de la entrada.

Arthur comienza la aventura con tres vidas (o el número que hayas escogido en la pantalla de selección). Durante sus aventuras, dos ataques enemigos le costaran a Arthur una vida. (Con el primer ataque perderá la armadura, en el segundo ¡perderá la piel!). El juego acabara cuando Arthur haya gastado todas sus vidas.

Cada vez que el juego acaba, tienes la oportunidad de continuar. Cuando veas la pantalla Continue (continuar), pulsa el botón **START**. (Si no quieres continuar, usa el panel de control para mover la daga hasta el final –End–, y pulsa entonces el botón **START**.)

PRIMERA AVENTURA: EL LUGAR DE LOS MUERTOS

El Inquietante Cementerio – En este olvidado cementerio los muertos vivientes salen a atacar a los vivos, solo los muy valientes sobreviven al viaje a través de este maldito lugar.

El Bosque del Miedo – Dentro de esta oscura maraña de ramas se encuentran las ruinas de un viejo castillo, sobre sus muros crece una planta sobrenatural que percibe a cualquier persona o cosa que pase por sus dominios.

SEGUNDA AVENTURA: EL MAR PODRIDO

El Cementerio de Barcos – Hace mucho tiempo este era un próspero puerto donde atracaban cientos de navegantes. Pero ahora el puerto está totalmente abandonado, y sólo quedan en él los espíritus.

El Mar de la Desesperación – Entre el mundo de los hombres y la zona fantasmal se encuentra el mar de la desesperación. Estos agitados mares tormentosos han hecho perder la razón a los más valerosos navegantes.

TERCERA AVENTURA: HORROR VERMELLON

Tribulaciones de Fuego – En las profundidades de la tierra, la llama del mal arde vivazmente. Su brillo presagia desesperación y oscuridad para todos aquellos que se aventuren en este lugar.

Las Torres de Acero Fundido – La vista de las torres gemelas producen terror en los corazones de los hombres. Dentro de sus muros, los espíritus de la Zona Fantasmal practican las más oscuras maldades.

CUARTA AVENTURA: EL ESTOMAGO DEL ESPIRITU

Para entrar a las heladas tierras del Emperador del Mal, primero tienes que pasar por el vil estómago del espíritu.

QUINTA AVENTURA: EL GRITO ESTREMECEDOR

El Bosque de Hielo – Las tempestades de nieve constantemente azotan este frío mundo de hielo y nieve. Muchos han tratado de conquistar esta tierra; ninguno ha vuelto todavía.

La Pared de Hielo – Una escarpada pared de hielo rodea el palacio del Emperador del Mal. Todos los que antes intentaron escalar por ella encontraron la muerte.

SEXTA AVENTURA: EL CASTILLO DEL EMPERADOR

En la entrada al castillo hay muchas trampas. Pon mucha atención o rápidamente se producirá el desastre.

SEPTIMA AVENTURA: EL PASADIZO DE LOS ESPIRITUS

Unos cientos de metros más lejos se encuentra la habitación del trono del Emperador. Pero un montón de espíritus te estarán esperando.

OCTAVA AVENTURA: LA HABITACION DEL TRONO

Dentro, ¡Sardius te está esperando!. Sólo el poder del brazalete encantado de Guinevere puede destruir al Emperador del Mal.

CUESTIONES CLAVE

– Un arma nueva siempre reemplaza a la anterior. No cojas un arma nueva si no es más poderosa (o a ti te gusta más) que la que tenías hasta entonces.

– Apréndete qué armas tienen que acabar de cumplir su cometido antes de que cojas una nueva. Si no, te dejarán desprotegido por un breve espacio de tiempo, así que ¡estáte preparado para saltar o esquivar!

– Busca con detenimiento los cofres del tesoro escondido. Sin las armas y las armaduras que le proporcionan, Arthur, no tiene ninguna posibilidad de encontrar a Guinevere.

– Tienes que dar un doble salto para saltar de lado a lado o atravesar grandes abismos. Primero saltas hacia el aire. En la cúspide del salto pulsa el botón de saltar de nuevo. Practica, practica y practica hasta que consigas hacerlo en el momento justo.

– Estáte atento a las hadas. Ellas te pueden dar un arma muy poderosa que tu debes tener para llevar a buen término tu aventura.